

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

FELIPE QUADRA

**MÍDIAS DIGITAIS INTEGRADAS À DISCIPLINA DE ARTE NO ENSINO MÉDIO
NOS 3º ANOS DO COLÉGIO ESTADUAL DONA BRANCA DO NASCIMENTO
MIRANDA**

CURITIBA

2013

FELIPE QUADRA

**MÍDIAS DIGITAIS INTEGRADAS À DISCIPLINA DE ARTE DO ENSINO MÉDIO
NOS 3º ANOS DO COLÉGIO ESTADUAL DONA BRANCA DO NASCIMENTO
MIRANDA**

Artigo apresentado para obtenção do título de Especialista em Mídias Integradas na Educação no Curso de Pós-Graduação em Mídias Integradas na Educação, Setor de Educação Profissional e Tecnológica, Universidade Federal do Paraná.

Orientador(a): Prof(a) Aura Maria de Paula
Soares Valente

CURITIBA

2013

**MÍDIAS DIGITAIS INTEGRADAS À DISCIPLINA DE ARTE DO ENSINO MÉDIO:
ESTUDO DE CASO NOS 3º ANOS DO COLÉGIO ESTADUAL DONA BRANCA
DO NASCIMENTO MIRANDA**

QUADRA, Felipe.

Curso de Especialização em Mídias Integradas na Educação, SEPT/UFPR.

Polo UAB de Apoio Presencial em Colombo/PR

RESUMO – Este artigo consiste em um estudo de caso da metodologia docente da disciplina de Arte por meio do uso de mídias com enfoque no desenvolvimento da sensibilidade crítica e estética dos alunos do 3º Ano do Ensino Médio do Colégio Estadual Dona Branca do Nascimento Miranda. O colégio citado está localizado no Bairro Tingui, da cidade de Curitiba, Paraná. O foco da pesquisa está no uso de recursos midiáticos digitais, como a fotografia, a *internet* utilizada como fonte de pesquisa e vídeos. As pesquisas revelam a integração dos alunos com as atuais mídias digitais, mas apontam também falta de senso crítico na utilização das mesmas.

Palavras-chave: Mídias Integradas na Educação. Arte-educação.

1 INTRODUÇÃO

Este artigo aborda a disciplina da Arte e faz uma análise crítica da prática docente realizada por meio do uso de mídias com enfoque no desenvolvimento da sensibilidade crítica e estética dos alunos do Ensino Médio do Colégio Estadual Dona Branca do Nascimento Miranda. Para tanto, o objeto de pesquisa focará no acompanhamento das aulas e atividades desenvolvidas pelos alunos do 3º Ano do Ensino Médio, priorizando nas aulas de arte o uso de recursos midiáticos digitais, como a fotografia, a *internet* utilizada como fonte de pesquisa, e vídeos.

Este trabalho parte da premissa que o ensino da Arte ainda na maioria das instituições encontra-se em segundo plano, como se o conhecimento merecedor de atenção fosse somente aquele que prepara o indivíduo para a área profissional sujeita a lógica do mercado de trabalho.

As escolas assim como muitas famílias entendem que desenvolver o educando é ensinar-lhe as vias de organização ordenadas da sociedade, das conquistas econômicas que produzem os '*vencedores*' da vida; que é ensinar-lhes os recursos de expansão do conhecimento racional-científico que logre o conhecimento concreto da natureza e resulte em alguma forma de domínio sobre esta, expurgando as reminiscências do pensamento mágico ou supersticioso. (MORAES, 1992, p.81)

Observa-se ainda a pouca importância que é dada à sensibilidade humana, a formação de uma sensibilidade estética cada vez menos presente na formação do cidadão. A Arte é um importante recurso para desenvolver essa sensibilidade, esses sentidos que estão relacionados diretamente com a inteligência. O ser humano se faz mais e mais humano segundo conjuga os seus recursos de sensibilidade e inteligência (MORAES, 1992, p.81).

Lentamente, a sociedade vai se dando conta da importância destes recursos e do ensino da arte nas escolas, e a educação em geral está sofrendo variações significativas com os avanços da legislação nacional ligadas à educação, sendo as mais significativas a Lei Nº5692/71 e a Lei 9394/96 (Lei de Diretrizes e Bases), e mais recentemente o surgimento dos Parâmetros Curriculares Nacionais de 1997 e de 2000.

A grande maioria das escolas ainda se equivoca ao querer ensinar os alunos, antes que esses adquiram a vontade de aprender, antes que tenham o desejo de conhecer os conteúdos necessários, muitas vezes para eles desprovidos de significados. Estas questões quando levadas em consideração e contempladas em um plano pedagógico acabam ficando restritas a pequenos espaços, quer sejam de natureza física ou conceitual. A Arte seria então uma possível ferramenta capaz de fazer essa ponte entre sensibilidade e a percepção da realidade, uma ferramenta capaz de desenvolver o senso crítico.

Sendo assim, questiona-se a importância da informação e de ações efetivas do Estado e dos professores ligados ao ensino da Arte, e também o encaminhamento e a execução dos projetos dentro de uma perspectiva realista das políticas educacionais atuais. E na ausência de um projeto político educacional de qualidade provido pelo Estado, no qual se ausentam os investimentos na área da Arte, propõem-se um incentivo ao desenvolvimento do senso-crítico dos alunos com o auxílio das mídias digitais integradas as aulas da disciplina de Arte.

Esta pesquisa tem por objetivo principal averiguar se é possível desenvolver o senso crítico, o raciocínio, a percepção e a criatividade dos alunos do 3º ano do Ensino Médio por meio da utilização das mídias digitais: fotografia, a *internet* e vídeos, nas aulas de Arte.

Mobilizados pela necessidade de construção coletiva de uma história contemporânea de aprendizagem de diversas linguagens artísticas, desenvolvidas na disciplina Arte de nossas escolas de Educação Básica, dentre elas a de Ensino Médio, são urgentes, então, muitos estudos, pesquisas, discussões, mudanças profundas nos valores, conceitos e práticas que sustentem a presença da Arte, de suas linguagens, de seus modos de conhecer contemporâneos em nossas escolas. (PCN, 2000, p.47)

Esta pesquisa visa enfim proporcionar um trabalho de caráter lúdico aliado aos recursos de Mídias Digitais: fotografia, vídeo e som, assim como a pesquisa orientada utilizando a *internet*, que desenvolva de maneira consciente o interesse

dos alunos para o seu papel histórico, social e cultural, despertando por fim um senso crítico perante o mundo de informações e consumo ao qual estão inseridos.

2 CONSIDERAÇÕES INICIAIS SOBRE O ENSINO E AS MÍDIAS NA ATUALIDADE

Cada vez mais os colégios e escolas públicas e privadas enfrentam o desafio de motivar o seus alunos a querer aprender. Um dos maiores desafios pedagógicos, principalmente nos grandes centros urbanos, vem sendo o de resgatar o interesse e a motivação dos alunos em situações de ensino e aprendizagem. A sociedade mudou muito em pouco tempo. Nas últimas duas décadas a tecnologia da comunicação deu um grande salto e as fontes básicas de informação das crianças e dos adolescentes, a família e a escola, não são mais as únicas possibilidades no novo ambiente do século XXI (QUADRA, 2005, p.2).

A sociedade pode ter acesso à informação de diversas formas. Essas informações podem ser adquiridas em variados meios de comunicação, como a *Internet*, a televisão e o rádio. Os benefícios que essas tecnologias proporcionam para a sociedade podem comprometer o enriquecimento cultural dos indivíduos. A mídia frequentemente confere a tudo aquilo que parece ter valor objetivo e publicitário uma subjetividade, que tende, portanto, a escravizar a sociedade além de fazer com que esta adquira um caráter consciente (TARGINO, 1995).

A informática, a computação e os meios de comunicação de massa estão provocando grandes alterações na interação humana, nem todas ainda perceptíveis.

A nova fronteira ocupada pelos computadores é o lar, e o usuário já não é apenas o profissional que o utiliza como ferramenta para aumentar sua produtividade. Através da informatização, os indivíduos passam a utilizar o computador como fonte de informação, entretenimento, educação, comunicação e expressão. (BARBOSA, 2003, p.44)

As instituições educacionais ainda não conseguiram se adaptar à nova realidade com a velocidade necessária. A interatividade passou a ser mais acessível a todos. O professor deixou de ser o principal fornecedor de informações e os jovens passaram a enxergar na *internet*, na TV e nos celulares, um mundo mais dinâmico, onde a troca de informações acontece rapidamente e, principalmente, com mais participação, mais interação. Porém, ao mesmo tempo em que ganharam velocidade na obtenção da informação, também ficaram a mercê da falta de qualidade, superficialidade e grande quantidade de conteúdos, muitos duvidosos.

A aparente democratização da informação é dada da seguinte maneira: ter acesso às informações da sociedade não significa que o cidadão irá participar de decisões públicas, por exemplo. Assim sendo, a mídia não dá viabilidade à interação consistente dos indivíduos, ela torna-se limitada a estratégias do uso da palavra e da imagem, tendo como objetivo a persuasão e não dando importância à conscientização da sociedade (TARGINO, 1995).

Neste sentido, as aulas de Arte surgem como uma ferramenta de conscientização, de proporcionar o desenvolvimento do senso crítico, fazendo com que o ser humano se interrogue e perceba sua existência individual e social.

Habitamos um mundo que vem trocando sua paisagem natural por um cenário criado pelo homem, pelo qual circulam pessoas, produtos, informações e principalmente imagens. Se temos que conviver diariamente com essa produção infinita, melhor será aprendermos a avaliar esta paisagem, sua função, sua forma e seu conteúdo, o que exige o uso de nossa sensibilidade estética. Só assim poderemos deixar de sermos observadores passivos para nos tornarmos espectadores críticos, participantes e exigentes (COSTA, 1999, p.09).

É a partir destas reflexões que surge a necessidade de uma integração entre o teórico e o prático, do conteúdo com o cotidiano. Uma aula na qual as mídias são utilizadas, quase sempre tende a ser mais agradáveis, divertidas e produtivas, tanto para alunos quanto para o próprio professor, mas ao mesmo tempo possibilita (se bem direcionada) a reflexão crítica do momento da história. É através destas mídias que é possível o envolvimento do aluno com o tema

apresentado, conseguindo despertar o interesse necessário para obter novos conhecimentos e desenvolver pesquisas sem que haja a obrigação para fazê-los.

Esse processo se torna viável através do surgimento de computadores poderosos, possuindo interfaces cada vez mais intuitivas e inteligentes que, por estarem adequadas ao uso doméstico, suprimem a necessidade de formação prévia do usuário. Simultaneamente a esse processo, surgem novos aplicativos, serviços e instrumentos que levam em conta os diversos interesses do consumidor diante de um novo veículo. Exatamente aí surgem os conceitos de novas mídias, que mesclam grandes quantidades de informações, alto nível de interação e um diferencial de entretenimento e conteúdo cultural (BARBOSA, 2003).

A mescla dos elementos midiáticos digitais e da Arte estimulam o raciocínio, fundamental para os dias de hoje, dando ênfase à liberdade da escolha, abrindo possibilidades e deixando a decisão para os alunos, já que é necessária criatividade na formulação de estratégias para a conclusão dos trabalhos. A maioria das outras atividades acredita-se, deixa para trás esta liberdade, obrigando os alunos a seguir uma regra autoritária, dando um mínimo espaço, ou nenhum, para a interação ou criação. É comum, por exemplo, os alunos copiarem trabalhos da internet sem sequer lê-los integralmente, quando muito parcialmente e sem alterações.

Autores como Kant, Platão, Piaget e outros já afirmaram antes: o verdadeiro conhecimento só será adquirido pelos alunos se este fizer algum sentido real para os mesmos. A palavra Educação possui raiz etimológica de *ducere*, trazer para fora, uma condução. É neste ponto que os alunos, quando confrontam as suas respostas com o exemplo prático de suas expressões emocionais percebem o porquê de suas respostas estarem incompletas. É este o momento o qual buscarão mais informações e opiniões, e principalmente refletirão para aprimorar seus argumentos. É o início de uma construção do senso crítico.

3 METODOLOGIA

A pesquisa desenvolvida apresenta-se de forma qualitativa exploratória. Entende-se como qualitativa a pesquisa que não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, entre outros. (GERHARDT, 2009, p.31)

É deste modo que o desenvolvimento da pesquisa se dá através de uma metodologia própria, que no caso se assemelha a Metodologia Triangular de Ana Mae Barbosa, mas ainda assim com uma especificidade e caráter único.

Os pesquisadores que adotam a abordagem qualitativa opõem-se ao pressuposto que defende um modelo único de pesquisa para todas as ciências, já que as ciências sociais têm sua especificidade, o que pressupõe uma metodologia própria. (GERHARDT, 2009, p.31)

Os sujeitos dessa pesquisa são os alunos do 3º Ano do Ensino Médio do Colégio Estadual Dona Branca do Nascimento Miranda. O Colégio conta com cerca de 130 alunos nessa série com faixa etária entre 15 a 20 anos.

A metodologia central se baseia na relação entre desenvolvimento físico-mental, a socialização, e a recreação, por meio do desenvolvimento de uma oficina que se deu através de exemplificação, contextualização e práticas artísticas, mais especificamente, as composições visuais ligadas à pintura, ao desenho e a fotografia. Desse modo esta concepção metodológica em muito se assemelha a Abordagem Triangular de Ensino nas Artes:

É necessário que o arte – educador se convença da necessidade de se introduzir a obra de arte em suas aulas de arte, da necessidade de leitura de imagens e de informações históricas compreendendo os fundamentos da Abordagem Triangular. (BARBOSA, 1995)

Assim, trabalhando com a abordagem triangular, as pesquisas e as aulas concentram-se na expressão e transmissão da cultura, de forma teórica e prática. Parte-se de obras e produções de artistas, possibilitando ao aluno o seu fazer artístico e chegando a um resultado de criação, ou seja, trabalha-se com o compreender, o fazer e o contextualizar;

Esta metodologia de ensino das Artes integra o fazer, a apreciação e a história da arte. Fazer: criar imagens com força expressiva e imaginação; compreender e pensar inteligentemente sobre a criação de imagens visuais. Apreciar: desenvolver habilidades para perceber e julgar qualidades do mundo visual, o que vai além das obras de arte. História da Arte: entender algo do tempo e do lugar em que os trabalhos da arte se situam. (PILLAR, 1992, p.37)

A metodologia utilizada no desenvolvimento dessas atividades prioriza o ensino dos elementos básicos da organização visual que estruturam a composição, visando sempre a atuação do sujeito em sua realidade singular e social.

3.1 ETAPAS DOS PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Entre os diversos encaminhamentos metodológicos destaca-se, mas não se limita à:

3.1.1 Etapa 1

Explicação e exemplificação através de aulas expositivas e atividades práticas, buscando o desenvolvimento e interesse por parte dos alunos. Parte-se da definição do que é Arte, do que é Cultura, e como se diferenciam os aspectos: erudito, popular e de massa.

Direcionamento de um debate sobre os aspectos positivos e negativos da Arte e da Cultura de Massa.

3.1.2 Etapa 2

Direcionamento de pesquisa/apreciação das principais obras e artistas da História da Arte, divididos da seguinte maneira:

- a) Arte Clássica e Mimética ¹ – Período Greco-Romano (Fídias e Miron); Renascimento (Botticelli, Leonardo da Vinci, Michelangelo); Neoclassicismo (Jacques Louis David);
- b) Arte não mimética – Idade Média (mosaicos e ícones bizantinos); Barroco (Caravaggio, Rembradt); Realismo (Coubert, Manet).
- c) Modernismo – Impressionismo (Monet); Fauvismo (Cézanne); Cubismo (Picasso, Braque); Futurismo (Giacomo Bala); Abstracionismo lírico (Kandinski); Abstracionismo geométrico (Mondrian); Dadaísmo (Duchamp); Surrealismo (Dalí, Magritte); Op-art (Escher); Pop Art (Andy Warhol; Liechnestein).

3.1.3 Etapa 3

Direcionamento de pesquisa/apreciação da produção artística cinematográfica e musical e seus principais ícones ao longo da história do homem, com a utilização de variados materiais e diversas técnicas, tais como: desenho (Grafites, lapiseiras, canetas hidrográficas e esferográficas, lápis de cor, carvão, etc), pintura (Tinta guache; giz de cera, lápis aquarelável, colagens, etc.) e fotografia (digital colorida, Fotografia manipulada por computador, fotografia preto e branco, etc.)

3.1.4 Etapa 4

Abordagem dos conhecimentos técnicos básicos da fotografia digital, tais como ISSO, EV e Luz.

Confecção de um produto industrial cultural fictício.

Apresentação dos trabalhos desenvolvidos para a comunidade e/ou ambiente escolar.

¹ *Mímesis* : Imitação (*imitatio*, em latim), designa a ação ou faculdade de imitar; cópia, reprodução ou representação da natureza, o que constitui, na filosofia aristotélica, o fundamento de toda a arte.

A partir desta Metodologia e através da orientação, será feito o registro e o arquivamento do desenvolvimento dos trabalhos teóricos e práticos dos alunos, seja de forma integral ou através de registro fotográfico.

3.2 PROCEDIMENTOS PARA A ANÁLISE DOS DADOS

A análise dos dados será realizada por meio da coleta de dados, em forma de pesquisa/questionário, visando formular um perfil geral dos alunos do 3º ano do Ensino Médio do Colégio Estadual Dona Branca do Nascimento Miranda. Para tanto será levado em consideração:

O desenvolvimento da capacidade da Organização da Composição Visual do Aluno de forma prática. Isso se averigua, nos trabalhos feitos pelos alunos, através dos diversos elementos que compõe uma obra visual, tais como: ponto, linha, forma, espaço, escala, direção, movimento, cores, entre outros.

O desenvolvimento do senso crítico. Será averiguado através de redações ou trabalhos teóricos relacionados à Arte e Cultura, que demonstrem a capacidade da argumentação do aluno como pessoa consciente de seu espaço, tempo e papel perante o desenvolvimento da sociedade, além da capacidade de compreensão de elementos históricos, políticos e sociais da Arte ao longo do tempo e mais precisamente nos últimos 100 anos.

Toda a metodologia adotada nesta pesquisa visou enfim, apresentar de uma maneira coerente, prática e principalmente eficaz, um plano didático que auxilie na formação de um cidadão crítico e sensível ao mundo, como exposto nos Parâmetros Curriculares Nacionais de 2000:

Uma das particularidades do conhecimento em Arte está no fato de que, nas produções artísticas, um conjunto de ideias é elaborado de maneira sensível, imaginativa, estética por seus produtores ou artistas. De diversos modos, esse conjunto sensorial-de-ideias aparece no produto de arte enquanto está sendo feito e depois de pronto ao ser comunicado e apreciado por outras pessoas. Esse conhecimento, essa sabedoria de expor sensibilidades e ideias estéticas na obra de arte é aprendida pelo produtor de arte ao longo de suas relações interpessoais, intergrupais e na diversidade sociocultural em que vive. Emoções e pensamentos elaborados, sintetizados, expressos por pessoas produtoras de arte e tornados presentes nos seus produtos artísticos, mobilizam, por sua vez,

sensorialidades e cognições de seus apreciadores (espectadores, fruidores, públicos) considerados, portanto, participantes da produção da arte e de sua história. É nas relações socioculturais – dentre elas as vividas na educação escolar – que praticamos e aprendemos esses saberes. (PCN, 2000, p.48)

4 ANÁLISE DOS PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS APLICADOS

4.1 Avaliação diagnóstica situacional dos alunos

Além dos dados analisados nos questionários, existiu também o debate e avaliação oral acerca dos conhecimentos prévios dos alunos a respeito do conceito de Arte e de Cultura. Uma grande maioria dos alunos não percebe sentido na Arte ou passa entender Arte como mera expressão dos sentimentos. A resposta padrão para a pergunta “o que é Arte?” dos alunos do Ensino Médio costuma ser: “Arte é uma maneira de expressar os sentimentos”. A partir desta colocação, foi proposto um confronto de como expressamos nossos sentimentos: se gostamos beijamos, se odiamos ofendemos, se motivados pela raiva xingamos. O questionamento seguinte força a reflexão dos alunos: Com base nos exemplos de nossas expressões de sentimentos, podemos classifica-los como Arte? Arte pode ser considerada a mera expressão de sentimentos? O que mais poderá estar faltando neste conceito?

4.1.1 O Conceito de Arte e o Conceito de Cultura

Após os primeiros contatos e indagações, foi orientado aos alunos que em suas casas com auxílio da internet procurassem definições do que é arte e do que é cultura, e qual a relação entre a Arte e a Cultura. Desde este momento orienta-se também a referencia a uma fonte confiável e não o uso de *sites* em que o público aberto pode alterar os conteúdos de maneira livre ou pessoal, como o site

Wikipedia ou Yahoo Respostas, sites este que são os favoritos dos alunos para pesquisas escolares.

Percebe-se também que os alunos não sabem exatamente o que pode ser definido como cultura. Muitos deles, em respostas pessoais, colocaram que os animais possuem cultura, ou até que ponto se diferencia a “cultura” dos animais da cultura do ser humano.

Foi proposto como definição de Cultura o conjunto de manifestações e criações do espírito humano, que pode ser criada ou aprendida na escola, na família, na sociedade, designando uma estrutura social no campo das ideias, das crenças, dos costumes, das artes, da linguagem, da moral e do direito (PIMENTEL, 2008, p.16).

Desta maneira com exemplos práticos procurou-se demonstrar que pertence a Cultura tudo que o homem produz. Corretamente os alunos percebem que muito então do que é considerado Cultura pode ser também moralmente e filosoficamente ruim. Também os alunos percebem que toda Arte é Cultura, mas nem toda cultura é arte. Quando voltam as questões dos animais, percebe-se que os animais não produzem Arte, indo contra o que várias vezes é mostrado na mídia em que elefantes, macacos e cachorros, passam a ser considerados artistas, pintores de quadros.

Tais quadros e imagens podem vir a ser concebidos como arte apenas a partir de uma concepção humana, ainda um tanto quanto discutível e polêmica, mas há muito já discutida pela dita Arte Conceitual pós-moderna.

Ainda neste aspecto deve-se deixar claro para o aluno que apesar de Cultura ser mais objetivamente definida, o mesmo não acontece com a Arte, que passa a ter variadas definições e objetivos ao longo do tempo e espaço do desenvolvimento humano. Ilustra-se isto com frases diferenciadas de atribuídas a diversos artistas conhecidos. As seguintes frases são encontradas no Livro Didático público de Arte do Ensino Médio de 2008:

“A Arte é uma mentira que nos permite dizer a verdade” (Pablo Picasso)

“A beleza perece na vida porém na Arte é imortal” (Leonardo Da Vinci)

“Enquanto a ciência tranquiliza, a Arte perturba” (George Braque)

“Se eu pinto meu cachorro exatamente como ele é, naturalmente terei dois cachorros mas não uma obra de Arte” (Goethe)

“Arte não tem nada a ver com gosto, não há nada que o prove.” (Marx Ernst)

“A fantasia, isolada da razão, só produz monstros impossíveis. Unida a ela ao contrário, é a mãe da Arte e fonte dos desejos” (Goya)

Acrescenta-se ainda nesta etapa outras definições julgadas necessárias a levar o entendimento das definições de arte só se dão pela compreensão do contexto histórico ao qual elas pertencem. Ressalta-se em especial a ideia de que Arte assim como a cultura não está vinculada ao gosto e opinião pessoal. Ela não tem que ser bonita ou boa. Atribui-se a Duchamp esta opinião: “Arte pode ser boa ou ruim, mas ainda sim deve ser chamada de Arte. Da mesma maneira que emoções podem ser ruim ou boas, mas não se nega que são emoções.”

4.1.2 A cultura e arte Erudita, a cultura popular e o artesanato, e a cultura de massa e a indústria cultural.

Antes de entrar no contexto histórico das obras de Arte para o seu entendimento de forma mais ampla, foi direcionado aos alunos um trabalho pesquisado através da internet que buscasse responder as diferenças e definições de: a) Cultura e Arte Erudita; b) Cultura Popular e Artesanato; e c) Cultura de Massa e Indústria Cultural.

O debate e a apresentação das respostas dos trabalhos, desde que orientados, acabam por apresentar uma lógica mais consciente destes conceitos que nem sequer havia no vocabulário dos alunos. A maioria não sabe o que é “Erudição” e “erudito”, assim como não diferenciam a Arte, do artesanato e da indústria Cultural. Este trabalho visou resolver esta defasagem.

Como Cultura Erudita classifica-se aquela que faz parte de uma elite social, econômica, política e cultural e seus conhecimentos são provenientes do pensamento científico, dos livros, das pesquisas universitárias, da produção

acadêmica, centrada no sistema educacional, sobretudo na universidade, produzida por uma minoria de intelectuais. Essas expressões culturais estão ligadas a Arte Musical, da pintura, da literatura, do teatro, da dança e de outras expressões que em geral são destinadas a uma pequena parcela da população. (PIMENTEL, 2008, p.20).

Em oposição a esta Cultura Erudita temos a cultura popular. Para os alunos muitas vezes o popular é confundido com a Cultura de Massa. Também o alunos não diferem Arte de Artesanato. Cultura popular manifesta a identidade de um povo. É a sua marca, porque forma elementos que a diferenciam dos demais. Pode, ao mesmo tempo, ser conservadora e inovadora, no sentido em que é ligada à tradição, mas incorpora novos elementos culturais. A comercialização de produtos da arte popular, ou seja a obtenção do lucro do artesão com a venda de seu objeto cultural é considerado Artesanato (PIMENTEL, 2008, p22).

Cultura de massa é a grande variedade de produtos que abrange os setores mais diversos: moda, lazer, cinema, esportes, televisão, rádio, jornais, revistas, espetáculos públicos, danças, literatura, música, enfim, tudo o que influencia o estilo de vida da sociedade, tendo como objetivo a obtenção de lucro. Por isso, a cultura de massa também pode ser chamada de indústria cultural. Este termo que surge na escola de Frankfurt são classificadas por Adorno e Horkheimer como obras medíocres, inautênticas, padronizadas, que não fazem nada além de aumentar o poder das convenções (ADORNO, 1947, p.63).

É talvez neste ponto, o conteúdo crucial que a sociedade e os educadores devem dar atenção. A ausência de senso crítico e de opiniões que justamente não sejam de senso comum são influenciadas pela cultura de massa. Devemos pensar o quanto esta indústria vem manipulando os pensamentos e a maneira de agir consciente e inconscientemente das pessoas em detrimento de prazeres supérfluos.

A lógica da moda e sua velocidade de renovação, a sedução fácil e a busca do sucesso imediato, é que estão na base do funcionamento da cultura de massa. Tratada como produção padronizada, alienante e manipuladora das massas, a cultura de massa surge como ameaça a pesar sobre o espírito e a “verdadeira” cultura, transformando e caricaturando obras nobres, reduzindo-as à condição de produtos mercantis entregues

aos lazares do entretenimento, diferentemente das obras elevadas que continuam a comover os homens através dos séculos. (LIPOVETSKY, 2011, p.72)

Neste sentido se percebe a relação sobre a qualidade dos produtos culturais de massa que nos são oferecidos (quando não impostos) por uma sociedade capitalista-consumista, e a qualidade de um pensamento crítico, que saiba selecionar, julgar, e refletir a cerca desta quase infinita produção midiática e imediatista que foca o lucro de produtores e corporações.

Como procedimento metodológico que permita o aluno adquirir a noção desta questão foi proposto um debate com base nas pesquisas anteriores, mas com um diferencial: metade dos alunos de uma turma defenderia a importância e os aspectos positivos da indústria cultural, sendo estes os “advogados de defesa”; a outra metade iria focar nos aspectos negativos e buscaria relacionar os malefícios que a cultura de massa pode nos trazer, sendo estes os “advogados de ataque”. Houve ainda 3 alunos selecionados como “juízes”. Separados em lados diferentes, cada grupo teve sua oportunidade de responder e perguntar, com direito ainda a réplica e tréplica. Os argumentos que deveriam ser “validados” para os juízes seriam apenas os pesquisados e referenciados de fontes confiáveis, pois é muito fácil neste tipo de atividade que os alunos fiquem presos num ciclo de perguntas e respostas pessoais e de senso comum.

O interessante desta prática é notar que muitos dos alunos nem sequer refletem o quanto são manipulados pela opinião de outros, em especial da mídia televisiva. Direcionados a citar fontes e a pensar o modo de como consomem a “arte” industrializada, pela primeira vez alguns alunos põe em cheque quais são seus gostos e opiniões e porque são levados a consumir outros e a agir de modo diferente do que pensam e sentem. As respostas tendem a ser para a aceitação de determinado grupo social, em geral família e os amigos. Não vestir roupas X, não ouvir determinado grupo Y, não conhecer banda Z, faz com que se sintam deslocados, a margem da sociedade.

Este desencontro entre opiniões e atitudes cada vez mais presente em nossa sociedade também é percebida pela própria indústria cultural, que utiliza justamente esta dicotomia para atingir novos espectadores. A partir desta

colocação, foi proposta a análise de videoclipes que justamente abordam as questões anteriores, em especial a falta da liberdade do pensar, o direcionamento da opinião pela televisão e a influência da sociedade capitalista estadunidense nos objetivos de vida das pessoas.

4.1.3 A análise de videoclipes

Partindo da realidade e do conhecimento cultural dos alunos, o primeiro videoclipe a ser analisado em sala de aula foi “Admirável chip novo” do grupo Pitty. Orientados a fazer uma análise crítica da música, da letra e do vídeo os alunos são levados a perceber que o grupo oferecido pela cultura de massa e consumido como tal, faz uma crítica ao próprio meio em que se estabelece. A cantora baseia sua música no livro “Admirável mundo novo” de Aldous Huxley, em que o autor em 1932, antevê um futuro de uma sociedade totalitária e desumana, e através da ficção aborda questões que surpreende pela atualidade em que vivemos. A cantora usa as abordagens de Huxley e as contextualiza em nossa sociedade, que dita programas que são instalados e reinstalados. Estes programas justamente ditam como “devemos” viver, e como devemos agir: “[...]é tudo programado e eu achando que tinha me libertado; mas lá vêm eles novamente e eu sei o que vão fazer: reinstalar o sistema. Pense, fale, compre, beba Leia, vote, não se esqueça; Use, seja, ouça, diga Tenha, more, gaste e viva [...] (PITTY, 2003).

Ainda com base na cultura de massa consumida pelos alunos, foram selecionadas outras bandas que fazem um confronto com ideias e modos de agir da sociedade. Músicas como “American Idiot” da banda americana Greenday, “Amerika” do grupo alemão Rammstein, e BYOB do grupo System of a Down, são exemplos de conexões que os alunos fizeram e analisaram dentre este tema. Entre as bandas e músicas nacionais destaca-se “Geração Coca-Cola” do grupo Legião Urbana, “Televisão” do grupo Titãs, “Terra de Gigantes” do Engenheiros do Hawaii e “Até Quando” de Gabriel Pensador.

Os alunos também destacaram que em suas pesquisas e análises, o estilo artístico musical que a Industrial Cultural usa para criticar a sociedade como se apresenta tende a ser o Rock (Rock Pop) e o Rap. No Brasil, os alunos notaram, que os estilos mais divulgados e consumidos são os ditos estilos de moda que cada vez mais são mediocrizados, ou mais débeis como aponta Adorno: sertanejos, funk carioca, axe music, pagodes, etc. Ou seja o Brasil hoje, em sua imensa maioria, consome uma cultura industrial que vende apenas clichês, produtos uniformes, “porcarias”, que veiculadas pelo cinema, pelo rádio, pelos discos, pela televisão e não pode ser considerada sequer verdadeira cultura, e sim *business* que a exemplo de outras produções fabris, se baseia na padronização e na produção em serie. (LIPOVETSKY, 2011, p.70)

Neste ponto, coloca-se que por muitas vezes artistas foram colocados a margem da sociedade justamente por não pensar e não concordar com os ditos e costumes da época. A Arte adquire sempre possuiu um caráter revolucionário mas afirma-se como tal no século XX, com o surgimento da Arte Moderna e suas vanguardas. Esta cultura nova se constitui na recusa de todas as tradições de ofícios, de todas as formas clássicas de expressão, de todos os estilos existentes, e isso em todos os domínios culturais: da pintura à escultura, da arquitetura à música, da dança à literatura. (LIPOVETSKY, 2011, p.72)

Assim sendo, a Arte desde então se apresenta como um divisor de opiniões, indo contra o estabelecido e principalmente indo contra a grande massa alienada.

Novamente, esta arte nova e moderna, só pode ser entendida com um olhar crítico, entender seu caráter de ruptura só faz sentido se houver prévio conhecimento de como a sociedade se estabelecia no começo do século XX em especial na Europa. Para tanto, se faz necessário entender o porquê desta ruptura, o porquê desta necessidade de diferenciação, e o porque do Modernismo ser um diferencial na historia da humanidade, e que (talvez ironicamente) culmina por ser justamente o ponto de partida para indústria cultural que viria a se instaurar depois.

4.1.4 Sugestão de continuidade

A partir destas etapas iniciais abre-se o leque de possibilidades para tópicos dos conteúdos estruturantes serem abordados de acordo com o planejamento anual ou semestral estipulado pelo professor, tais como: Adendo a semiótica: ícones, índices e símbolos. A história da arte como auxiliador da construção do pensamento crítico. A Arte Clássica. Mimeses. Greco Romano, Renascimento e - Neoclassicismo. O embate entre Razão e Emoção: Renascimento x barroco. Neoclassico x Romantismo. Introdução a arte moderna: impressionismo e estudo das cores. Arte moderna e suas vanguardas: fovismo, cubismo, abstracionismo, futurismo, dadaísmo e surrealismo.

5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

As pesquisas realizadas revelam que os computadores fazem parte do cotidiano dos alunos e que as utilizam como fonte de informação, entretenimento, educação, comunicação e expressão, como ressalta Barbosa (2003).

Para poder ter uma base inicial de como os alunos dos 3ºs anos do Colégio Estadual Dona Branca do Nascimento Miranda se relacionam com as mídias digitais, foi elaborada e aplicada uma pesquisa em forma de questionário.

Foram selecionados 34 alunos aleatoriamente dentre as quatro turmas do último ano do Ensino Médio. A idade variou entre 16 e 20 anos, sendo 19 garotas e 15 garotos.

De todos os alunos que responderam a pesquisa, 10 deles possuíam 1 computador em casa, 13 deles possuíam 2 computadores e 9 responderam que possuíam 3 ou mais computadores em casa. Apenas 2 alunos disseram que não possuíam computadores em casa. De forma clara, a grande maioria dos alunos possui acesso à informática.

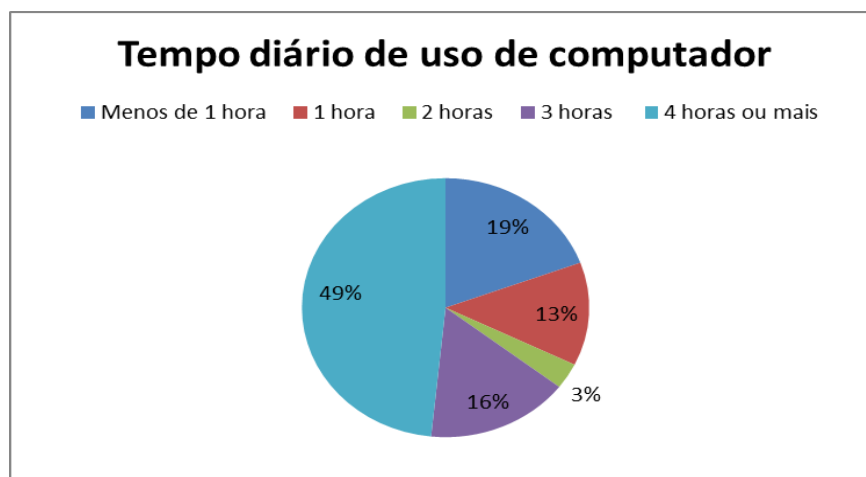
Foi averiguado também que todos os alunos que possuem computadores em casa também possuem acesso à *internet*.

TABELA 1- QUANTOS COMPUTADORES EXISTEM EM SUA CASA?

Quantidade de Alunos	Computadores em casa
10	1
13	2
9	3 ou mais
2	0

A questão seguinte visou averiguar a quantidade média de tempo em horas que os alunos despendem usando o computador por dia.

GRÁFICO 1- TEMPO DIÁRIO DE USO NO COMPUTADOR

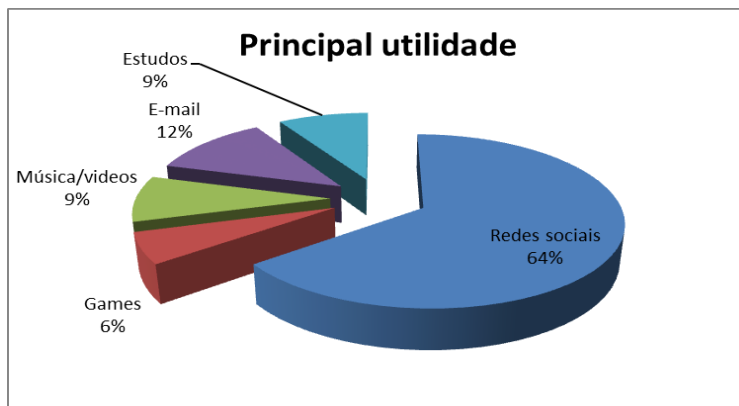


Verificou-se que 49% dos alunos ficam mais de 4 horas na frente do computador. Aproximadamente 16% deles permanecem 3 horas, 3% usam 2 horas diárias de computador e 19% utilizam esse recurso, menos de 1 hora diária.

Se considerarmos um tempo mínimo de 8 horas para necessidades básicas, como sono e alimentação, o maior percentual de alunos passa mais de 25% de seu tempo em frente a um Computador.

Tamanho quantidade de tempo nos leva a questionar as utilidades ou as prioridades dos alunos ao usar esta ferramenta.

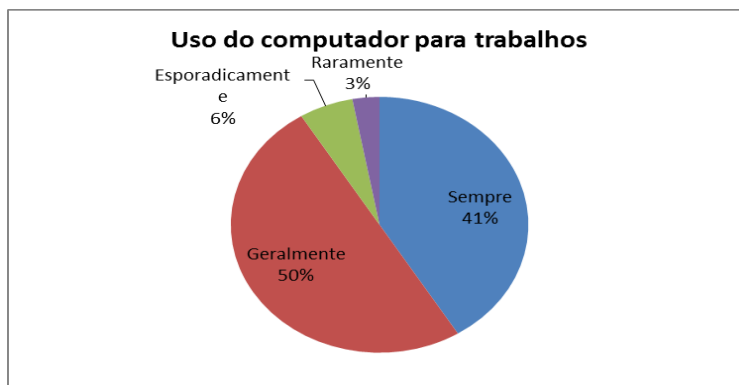
GRÁFICO 2 – PRIORIDADES DO USO DO COMPUTADOR



A pesquisa revela que para os alunos a principal utilidade de um computador é ter acesso a redes sociais, como o *facebook*, por exemplo, (64%). Em segundo lugar, a prioridade passa a ser a utilização do correio eletrônico (12%). Empatados em 3º /4º lugar estão os estudos e o acesso à música e vídeos (9%). Em último lugar, os alunos apontam o uso do computador para jogos eletrônicos (6%).

Também foi questionado com que frequência os alunos utilizam a internet para a realização de tarefas e trabalhos escolares.

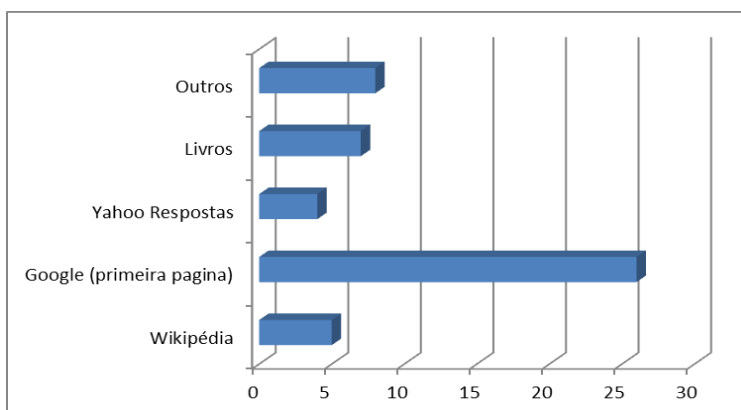
GRÁFICO 3- USO DO COMPUTADOR NOS TRABALHOS ESCOLARES



41 % dos alunos pesquisados afirmam sempre utilizar esta ferramenta, e 50% deles responderam que geralmente utilizam, totalizando 91% dos alunos que na maioria das vezes usa a internet como apoio as tarefas. 6 % dizem utilizá-la apenas esporadicamente e 3% raramente.

A questão seguinte foi averiguar quais as principais fontes de pesquisas utilizadas pelos alunos. Considerando que a maioria utiliza a internet para os trabalhos escolares, deve-se observar a qualidade destas fontes.

GRÁFICO 4 - FONTES DE PESQUISA



A conclusão a esta questão determinada a carência de qualidade e de senso crítico dos alunos. A maioria (26 dos estudantes) usa como fonte de pesquisa a primeira página sugerida pelo *Goggle*. A segunda alternativa mais votada (8 votos) foi a opção “outros/quais?” normalmente seguido de fontes mais seguras, como o site *infoescola* por exemplo. A pesquisa realizada em livros ficou em terceiro lugar (7 votos), seguida do site *Wikipedia* (5 votos) e do site *Yahoo Respostas* (4 votos).

A pesquisa também revelou que dos 34 alunos pesquisados, 100% deles, possui acesso a câmeras fotográficas de algum tipo, sejam elas filmadoras, câmeras digitais ou câmeras de aparelhos telefônicos celulares. Este dado é importante, porque norteia parte da metodologia que orientará trabalhos voltados a este tipo de técnica.

Foi observado ainda que 33 dos 34 alunos consideram importante as aulas de Arte no Ensino Médio, especificamente por “apresentar uma visão diferenciada de mundo, uma visão mais crítica” como muitos deles responderam. Outros apontam que a importância das aulas de arte é auxiliá-los no modo de se expressarem. Ainda dentro deste tema, 82% dos alunos pesquisados também são a favor das aulas de Arte serem mantidas durante os 3 anos do Ensino Médio,

repudiando a ideia de redução de carga horária apresentada pela Secretaria de educação do Estado (SEED).

Neste sentido, como afirma Targino (1995) o acesso fácil às informações não significa que os alunos participam de forma consciente da sociedade. Por mais que as mídias viabilizem interação dos indivíduos, ela se limita a um uso limitado de palavras e de imagens, que a maioria das vezes sequer possui importância à conscientização da sociedade.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pode-se considerar que de uma forma geral a grande maioria dos alunos do 3º Ensino Médio do Colégio Estadual Dona Branca do Nascimento Miranda possuem acesso às mídias digitais e pleno acesso aos conteúdos oferecidos pela internet.

Observou-se também que apesar de toda a tecnologia ofertada ser acessível a essa grande maioria, isto não representa de modo algum, uma relação de qualidade de pensamento e de senso crítico. Ao contrário, esta cultura tecnológica designada e pensada por um mercado cada vez mais competitivo e com produtos cada vez mais obsoletos em curto espaço de tempo, não visa a qualidade de pensamento. Em paralelo a isto, a educação pública brasileira deixa a desejar, em termos de investimentos na formação do docente e de recursos tecnológicos.

O resultado disso é a escola como um grande nicho de informações vinculadas ao senso comum, e os alunos, quando muito, alienados ao mundo que os cercam, sem sequer distinguir o que é cultura, arte, senso crítico. Não possuem uma visão e posição de um cidadão crítico e participativo da sociedade a que pertence.

Existe a possibilidade de desenvolver este senso crítico, esta percepção em conjunto ao estímulo da criatividade dos por meio das aulas de Arte com a utilização de mídias digitais tais como a fotografia, a *internet* e vídeos. Se bem que

isso só é possível após um processo paulatino e persistente de professores que encabeçam quase que sozinhos e de maneira estoica, projetos quase sempre isolados, que lutam contra um sistema de regras desestimulantes, inseridos num estado que nega apoio financeiro, político e principalmente ideológico a um Ensino de qualidade, ético e moral, capaz de transformar a sociedade através da educação real dos indivíduos.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Mae. **Teoria e prática da Educação Artística**. São Paulo: Cultrix, 1995.

BARBOSA, Ana Mae. **Som, gesto, forma e cor**. Belo Horizonte: C/Arte, 2003.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

CAVASSIN, Juliana. **PERSPECTIVAS PARA O TEATRO NA EDUCAÇÃO COMO CONHECIMENTO E PRÁTICA PEDAGÓGICA**. Faculdade de Arte do Paraná: 2008. Disponível em
<http://www.fap.pr.gov.br/arquivos/File/RevistaCientifica3/08_Juliana_Cavassin.pdf
> aceso em 05 de agosto de 2012.

COSTA, C. **Questões de Arte: a natureza do belo, da percepção e do prazer estético**. São Paulo: Ed. Moderna, 1999.

KOSIK, K. **Dialética do concreto**. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

LIPOVESTKY, Gilles. **A cultura mundo: resposta a uma sociedade desorientada**. São Paulo: Cia das letras, 2011.

MORAES, Regis de. **Arte: A educação do sentimento**. São Paulo: Editora Letras & Letras, 1992.

ORTEGA, José y Gasset. **A desumanização da arte**. São Paulo: Cortez, 2005.

PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS

PILLAR, Analice; VIEIRA, Denyse. O vídeo e a Metodologia Triangular no ensino da Arte. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 1992. P.37.

PIMENTEL, Graça. **Oficinas culturais**. Brasília: Universidade de Brasília, 2007.

QUADRA, Felipe. **O Role Playing Game como instrumento no Ensino da Arte**. Faculdade de Artes do Paraná: 2005.

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

TARGINO, Maria das Graças. **Novas tecnologias de comunicação: mitos, ritos ou ditos?** Ciência da Informação - Vol 24, número 2, 1995- Artigos. Disponível em:
< <http://revista.ibict.br/ciinf/index.php/ciinf/article/view/553/502>> . Acesso em: 01 abril 2013.